
ARMAGEDDON RIDERS
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 Установка 2
2 Общие игровые принципы 3
3 Улучшения машин 5
4 Достижения 6
5 Описание игровых режимов 7
6 Пользовательский интерфейс 9
7 Управление 20
8 Поддержка пользовательской музыки 22
9 Авторы 23
10 Лицензионное соглашение 25
11 Техническая поддержка 27



1 УСТАНОВКА

Поддерживаемые операционные системы: Microsoft Windows XP (Service Pack 2) и Microsoft Windows Vista.

1.1 Минимальные системные требования

Процессор: одноядерный Pentium 2,5 ГГц

Память: 512 МБ (768 МБ для Microsoft Vista)

Видеокарта: с поддержкой PixelShader 2.0 с 128 МБ памяти

Звуковая карта, DVD-ROM привод

1 гигабайт свободного места на жестком диске

1.2 Рекомендуемые системные требования

Процессор: Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2

Память: 1 ГБ

Видеокарта: с поддержкой Pixel Shader 3.0 с 256 МБ памяти (Nvidia Geforce 7900 GT и выше)

Звуковая карта, DVD-ROM привод

1 гигабайт свободного места на жестком диске

1.3 Инструкция по установке

Вставьте диск с игрой в DVD-ROM привод вашего компьютера. Если установка игры не началась автоматически в течение минуты, запустите ее вручную. Для этого дважды щелкните на значке «Мой компьютер» («My Computer»), который находится на рабочем столе. В открывшемся списке дисков найдите DVD-ROM привод и откройте список файлов (двойным щелчком). Найдите файл setup.exe и дважды щелкните на нем. Будет запущена программа установки. Выполняйте инструкции, появляющиеся на экране.

После завершения установки нажмите на кнопку «Запустить игру».

Чтобы запустить игру в следующий раз, выберите соответствующий пункт стартового меню в Windows XP или воспользуйтесь функцией Game Explorer в Windows Vista.

1.4 Ageia PhysX

Игра использует физическую технологию Ageia PhysX. Во время установки игры необходимые драйверы устанавливаются автоматически. Если потребуется, их можно будет установить вручную с диска с игрой.

2 ОБЩИЕ ИГРОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

2.1 Режим исследования

После вступительной обучающей миссии игрок попадает в режим исследования. В этом режиме можно свободно ездить по городу и зарабатывать деньги, добывая артефакты. Кроме того, можно менять и улучшать машины, а также выбирать миссии.

Доступные миссии обозначены в городе световыми эффектами — красными и желтыми лучами, бьющими в небо. Подъехав к такому лучу, игрок может начать миссию. Красные лучи запускают сюжетные миссии, желтые лучи запускают побочные.

Кроме желтых и красных, есть еще два луча: белый и зеленый. Белый луч предоставляет доступ в меню выбора уже пройденных миссий, зеленый луч позволяет перейти в гараж.

Помимо игрока, по городу ездят машины охотников за артефактами. Игрок может соревноваться с ними в добыче артефактов или просто уничтожать их. А еще в городе можно встретить машину, которая отличается от машины игрока лишь окраской. Если уничтожить эту машину, окраска появится в гараже и станет доступной для использования.

2.2 Сюжетные миссии

Эти миссии открывают страницы дневника главного героя.

Успех прохождения сюжетных миссий оценивается при помощи рейтинговых оценок: Childish, Teen и Mature. Рейтинги перечислены в порядке возрастания.

Условия получения каждого рейтинга зависят от типа задания и указываются перед началом каждой миссии, например: занять первое место, убить 90 зомби, собрать 10 артефактов и т.д.

Минимальный рейтинг Childish делает доступными следующие сюжетные миссии. Более высокий рейтинг открывает доступ к новым побочным миссиям и новым устройствам для машины.

После того, как игрок получает рейтинг за прохождение миссии, соответствующий световой эффект, обозначающий эту миссию в режиме исследования, пропадает. Чтобы повторно пройти миссию, нужно перейти в меню выбора пройденных миссий. Это меню обозначено в режиме исследования лучом белого цвета. Получение более высокого рейтинга при повторном прохождении миссии открывает доступ к побочным миссиям и новым устройствам для машины.

2.3 Побочные миссии

Побочные миссии позволяют игроку заработать денег и улучшить свои навыки. Каждая побочная миссия имеет 10 уровней сложности. В первый раз миссия запускается на самом простом уровне. После выполнения миссии игрок получает денежную премию и переходит на следующий уровень сложности. С каждым новым уровнем задание становится сложнее, а премия выше.

После достижения максимального, десятого уровня сложности, можно продолжать выполнять задание, но величина денежной премии уже не меняется.



Игра запоминает уровень сложности побочной миссии. Если игрок захочет выполнить побочную миссию при следующем запуске игры, он начнет с ранее достигнутого уровня.

3 УЛУЧШЕНИЯ МАШИН

Некоторые машины могут быть улучшены в гараже. Устройства для улучшения становятся доступны при получении высоких рейтингов за прохождение миссий. Для приобретения устройств нужны деньги.

3.1 Ускоритель

Ускоритель устанавливается в задней части машины. Он позволяет быстрее разгоняться и увеличивает максимальную скорость машины. Если позади машины находится зомби, огненный выхлоп может его сжечь.

Для работы ускорителя требуется специальная энергия.

3.2 Передние шипы

Позволяют наносить больше повреждений противникам. Очень помогают в заданиях, требующих уничтожения врагов.

Иногда, выполняя миссии по защите и спасению, шипы стоит снять, чтобы случайно не зацепить союзников.

3.3 Газонокосилка

Устройства, созданные специально для заданий, связанных с уничтожением зомби. Газонокосилки не влияют на уровень повреждений, которые получают зомби, но перерабатывают их тела, производя энергию для ускорителя.

3.4 Боковые шипы

Автоматически реагируют на приближающихся зомби. Боковые шипы значительно увеличивают дистанцию, на которой зомби получают повреждения.

3.5 Огнемет

Уничтожает зомби огнем. У этого оружия самая большая дальность поражения, но работает оно лишь тогда, когда включен ускоритель.

4 ДОСТИЖЕНИЯ

За особые достижения можно получить дополнительные машины и рисунки в арт–галерее.

О достижениях и прогрессе игрока в их выполнении можно узнать в специальном меню.

5 ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ

5.1 Гонка

В этом режиме побеждает гонщик, который финиширует первым.

5.2 Шок

Гонка на выбывание. Гонщиков преследует артефакт, который каждые 10 секунд выпускает заряд в последнюю машину. Заряд наносит повреждение, но помимо этого максимально заряжает ускоритель энергией, давая отстающему гонщику преимущество над соперниками. Побеждает тот, кто продержится на трассе дольше других.

3 Сбор

Игрок свободно перемещается по городу и собирает артефакты, которые в случайном порядке появляются в заранее заданных точках. Время ограничено. Каждый подобранный артефакт добавляет немного времени. Количество добавленного времени зависит от расстояния между артефактами. Стрелка на экране указывает оптимальный путь к артефакту.

5.4 Урожай

Игрок свободно передвигается по городу и собирает артефакты, которые в случайном порядке появляются в заранее заданных точках. Игроку противостоят другие машины. Число артефактов ограничено. Если соперники соберут большую часть артефактов, задание будет провалено. Стрелка на экране указывает оптимальный путь к артефакту.



5.5 Кража

Игрок свободно передвигается по городу и собирает артефакты, которые в случайном порядке появляются в заранее заданных точках. Время миссии ограничено. Каждый подобранный артефакт добавляет немного времени. Количество добавленного времени зависит от расстояния между артефактами. Стрелка на экране указывает оптимальный путь к следующему артефакту. По городу ездят противники, которые стремятся уничтожить машину игрока.

5.6 Охота

По городу разъезжают машины противников. Они собирают артефакты, которые в случайном порядке появляются на уровне. Задача игрока — уничтожать соперников.

В каждый момент в городе находится только одна машина соперника. Как только игрок ее уничтожает, появляется новая. Условие победы — уничтожить заданное количество соперников до того, как соперники соберут заданное количество артефактов. Время не ограничено. Стрелка указывает на очередного противника.

5.7 Охрана

Дружественная машина собирает артефакты. На неё нападают агрессивные соперники. Цель игрока — защитить машину сборщика артефактов.

5.8 Арена

Игроку противостоят несколько машин соперников. Чтобы победить, нужно уничтожать врагов, нанося по ним удары.

5.9 Спасение

Машины союзников, находящиеся в городе, атакованы зомби. Игрок должен спасти водителей этих машин, уничтожив нападающих зомби. Стрелка указывает направление, в котором находится окруженная врагами машина.

5.10 Зомби

Время миссии ограничено. За каждого задавленного зомби даётся дополнительное время. За уничтожение особых зомби, а также за выполнение серии убийств дается увеличенное количество времени. Стрелка указывает направление, в котором находится особый зомби.

5.11 Бойня

За ограниченное время нужно уничтожить всех зомби на уровне. За игроком охотятся машины, которые взрываются при приближении к его машине. На уровне встречается специальный бонус, который временно делает игрока неуязвимым для этих машин.

6 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

6.1 Принципы организации интерфейса

Для навигации во всех меню используются клавиши управления курсором или крестовина геймпада. В качестве дополнительного устройства управления используется мышь. В нижней части почти каждого окна находится полоса подсказки, на которой отображены возможные в этом окне действия и соответствующие им клавиши. Помимо этого, чтобы выполнить действие, можно нажать ЛКМ на его пиктограмме.

6.2 Основной игровой экран

Этот экран отображается на любом игровом уровне, в том числе в режиме исследования.



1 Мини-карта

На карте изображен план местности и различные игровые объекты: автомобиль игрока (белый треугольник), автомобили соперников (красные треугольники) и союзников (зеленые треугольники), артефакты (белые кружки), бонусы (разноцветные кружки), зомби (красные точки).

Если объект выходит за пределы видимой области карты, на краю карты появляется указатель направления на объект (пиктограмма треугольной формы).

Кроме того, специальной анимированной рамкой на карте выделен целевой объект. Если он расположен за пределами видимой области карты, на краю карты рисуется индикатор направления

на объект — светящийся сектор. Размер сектора зависит от расстояния до объекта: чем меньше расстояние, тем уже сектор.

В зависимости от задания целевым объектом может быть очередной артефакт, автомобиль или световой эффект, обозначающий область выбора миссии.

2 Таймер

Таймер показывает время, оставшееся до окончания миссии. Используется в заданиях с ограниченным временем.

3 Индикатор здоровья

Показывает текущий процент здоровья.

4 Индикатор заряда ускорителя

Показывает текущий процент заряда ускорителя.

5 Индикатор здоровья целевой машины

Используется в заданиях типа «Спасение». Показывает здоровье автомобиля, который надо спасти.

6 Индикаторы временных бонусов

Эти индикаторы показывают время, оставшееся до завершения действия временного бонуса. Состоят из двух элементов: пиктограммы типа бонуса и полоски, показывающей время до окончания действия бонуса.

Если на игрока действует несколько бонусов одновременно, на экране отображается несколько индикаторов.

7 Счетчик зомби и денег

В режиме исследования индикатор денег показывает текущее количество денег в кошельке и количество зомби, уничтоженных с начала новой игры.

Во всех игровых миссиях этот счетчик показывает количество денег, заработанных с начала миссии и число зомби, которые были уничтожены во время миссии.

8 Индикатор основной цели миссии

Показывает прогресс в достижении основной цели текущего задания.

Состоит из двух строчек. В верхней строке указана основная цель миссии, например текущее место игрока в гонке. В нижней строке — дополнительная информация, например количество пройденных кругов в гонке.

9 Индикатор текущего рейтинга

В сюжетных миссиях этот индикатор показывает рейтинг, на который в данный момент идет игрок: Mature, Teen или Childish.

В побочных миссиях индикатор показывает текущий уровень сложности. Кроме того, выезжающий индикатор показывает, сколько осталось до перехода на следующий уровень.

10 Навигационная стрелка

Навигационная стрелка указывает оптимальный маршрут к целевому объекту. В зависимости от задания целевым объектом может быть очередной артефакт, автомобиль, зомби или область выбора миссии.

Стрелка указывает не направление на объект, а направление к ближайшей точке оптимального пути к цели.

11 Информационная панель навигационной стрелки

В режиме исследования целевым объектом, на который указывает навигационная стрелка, является область выбора миссии, обозначенная световым эффектом.

Для выбора целевого объекта в списке используются специальные клавиши на клавиатуре или кнопки джойстика (см. раздел «Управление»).

В центре панели написано название объекта, на который указывает стрелка. В нижней части справа и слева указаны названия следующего и предыдущего объектов. Цвет текста указывает тип объекта. Красный цвет — сюжетная миссия, желтый — побочная миссия, белый — меню выбора пройденных миссий, зеленый — гараж.

12 Выплывающее окно описания игровой миссии

Окно используется исключительно в режиме исследования. Расположено в правом нижнем углу экрана над индикатором заряда ускорителя. Окно появляется на экране автоматически, когда игрок приближается к области выбора миссии или входа в гараж.

13 Название аудиотрека

При старте нового музыкального трека окно показывает его название и имя автора.

14 Стрелки–указатели машин соперников с индикатором здоровья.

Над автомобилями соперников рисуются треугольные индикаторы. Индикатор здоровья присутствует на экране не постоянно, а появляется на некоторое время после того, как автомобиль получил повреждения.

15 Многофункциональный индикатор

В игровом режиме «Зомби» индикатор показывает счетчик комбо убитых зомби.

В игровом режиме «Шок» этот индикатор показывает время, оставшееся до очередного нанесения повреждения последней машине.

6.3 Esc-меню

В любой момент игры можно включить паузу. Для этого нужно нажать клавишу Esc на клавиатуре или кнопку «Start» геймпада XBOX360. На экране появится меню:



Меню содержит следующие пункты:

Вернуться в игру. Закрыть Esc-меню и вернуться в игру.

Уровень сначала. Переиграть уровень. В режиме исследования этот пункт отсутствует.

Завершить уровень. Завершить уровень и вернуться в режим исследования. В исследовательском режиме пункт отсутствует.

Гараж. Переместиться в гараж. Пункт присутствует только в режиме исследования.

Игровые материалы. Открыть меню выбора игровых материалов. Пункт присутствует только в режиме исследования.

Настройки. Открыть меню настройки.

Главное меню. Прервать текущую игру и перейти в главное меню.

Выйти из игры. Завершить работу программы.

6.4 Главное меню

Сразу после запуска игры на экране отображается главное меню.



Меню содержит следующие пункты:

Начать игру. Пункт присутствует только в том случае, если пользователь не выполнил первую игровую миссию.

Продолжить игру. Пункт присутствует, если пользователь выполнил первую игровую миссию.

Игровые материалы. Открыть меню выбора различных игровых материалов.

Настройки. Открыть меню настройки

Профиль. Открыть окно управления профилями пользователей.

Авторы. Открыть окно информации об авторах игры.

Выйти из игры. Завершить работу программы.

6.5 Гараж

Меню «Гараж» позволяет просматривать и менять машины игрока, устанавливать на них различные улучшения и выбирать окраску.



В разделе **Машины** приведен список всех доступных машин. Другие разделы содержат список доступных для выбранной машины улучшений:

Бустеры — выбор ускорителей.

Кенгурятники — выбор переднего оружия.

Обвесы — выбор бокового оружия.

Скины — выбор окраски машины.

На машине или улучшениях, которые еще не куплены, отображается ценник. Для покупки улучшения нужно его выбрать (кнопка A геймпада или клавиша Enter на клавиатуре) — если в кошельке есть достаточное количество денег для покупки, устройство будет куплено и установлено текущим.

В правом нижнем углу выводится информационное окно с дополнительной информацией о выбранном объекте. Используйте клавиши управления курсором (вверх и вниз) для просмотра всех страниц описания.

Используйте мышь, геймпад XBOX360 (правый стикер) или трекер ruCap UM-5, чтобы рассмотреть выбранную машину или улучшение с разных сторон.

6.6 Дневник

В начале и в конце каждой сюжетной миссии на экране отображается страница дневника главного героя. Все просмотренные страницы дневника перемещаются в раздел «Дневник» меню «Игровые материалы». Показ страниц до и после миссии можно отключить в меню настройки игровых параметров.

6.7 Меню настройки

Меню настройки доступно из главного меню, а также Esc-меню. Содержит следующие пункты:

Видео. Открыть окно настройки изображения.

Аудио. Открыть окно настройки звука.

Игра. Открыть окно настройки игровых параметров.

Управление. Открыть окно настройки управления.

Мышь и геймпад. Открыть меню настройки мыши и геймпада.

Рукап. Открыть окно настройки трекера ruCap UM-5.

6.8 Игровые материалы

Меню содержит следующие пункты:

Дневник. Содержит все доступные страницы дневника главного героя.

Достижения. Перейти в раздел просмотра игровых достижений (см. пункт «Достижения»).

Музыка. Настроить список воспроизведения музыкальных треков.

Учебник. Перейти в раздел «Учебник», где описаны основные правила игры.

Галерея. Перейти в окно просмотра графических материалов.

6.9 Достижения

В разделе показаны все достижения, доступные в игре. Для каждого достижения показана следующая информация: условия выполнения, прогресс выполнения и бонус, который получит игрок, когда выполнит достижение. Достижения сгруппированы по категориям: общее, разрушения, трюки, деньги, машины.



6.10 Музыка

Окно служит для работы со списком воспроизведения музыки.

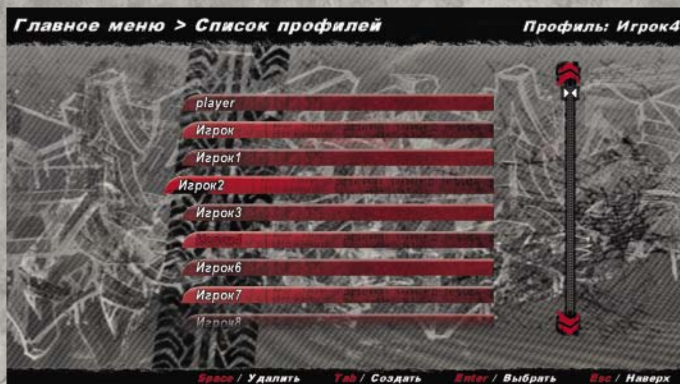


Здесь представлен список всех музыкальных треков, имеющихся в игре. Для того чтобы включить трек в список воспроизведения, необходимо поставить галочку напротив его названия. По умолчанию, выбраны все треки. Если переместить фокус ввода на очередной трек, он начнет проигрываться.

Если пользователь разместил в игре свою музыку (см. раздел «Поддержка пользовательской музыки»), она будет отображаться в окне «Музыка» вместо треков, поставляемых с игрой.

6.11 Окно управления профилями

В этом окне можно создать новый профиль, а также изменить или удалить существующий профиль.



7 УПРАВЛЕНИЕ

7.1 Настройки управления

ДЕЙСТВИЕ	ГЕЙМПАД XBOX360	КЛАВИАТУРА
Газ	RT	Стрелка вверх
Тормоз / задний ход	LT	Стрелка вниз
Поворот налево	Левый джойстик	Стрелка влево
Поворот направо	Левый джойстик	Стрелка вправо
Ручной тормоз	X	SHIFT

Турбо-ускорение	A	CTRL
Пауза и вход в меню	Start	Esc
Вид назад	RB	B
Возврат машины на трассу	back	R
Вращение камеры вокруг машины	Правый джойстик	
Сменить игровую камеру	C	
Переключить указатель на следующую миссию в режиме исследования	RB	Tab
Переключить указатель на предыдущую миссию в режиме исследования	LB	Shift^Tab
Выбрать миссию в режиме исследования	LB^RB	Enter
Включить следующий музыкальный трек	Вправо	.
Включить предыдущий музыкальный трек	Влево	,
Включить/ выключить фары	Вверх	L
Установить позицию по умолчанию игровой камеры трекера ruCap		F8
Завершение работы		Alt^F4

7.2 Поддержка трекера RUCAP UM-5

Игра поддерживает устройство RUCAP UM-5, реализующее технологию WideGlance. Устройство определяет положение игрока относительно монитора и направление поворота его головы и обеспечивает позиционирование игровой камеры в соответствии с положением головы.

Для работы трекера RUCAP UM-5 необходимо подключить устройство к компьютеру и установить драйверы, поставляемые в комплекте с устройством. При запуске игра автоматически опознает устройство и включит его поддержку.

В игре реализовано два режима работы трекера:

- Управление основной игровой камерой, расположенной сзади автомобиля по ходу движения.
- Управление камерой в гараже.

Настроить работу устройства можно через меню «Настройки-> ruCap».

Технические характеристики и подробное описание устройства можно найти на стайте **www.rucap.ru**

8 ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ МУЗЫКИ

Игра поддерживает воспроизведение пользовательской музыки. Музыкальные файлы или папки с музыкой, которые будут воспроизводиться в игре, нужно скопировать в каталог 'My Documents\My Games\Clutch\Music'. Вся внутриигровая музыка (та, что играет во время езды) будет заменена музыкой из этой папки.

Настроить список воспроизведения можно в окне «Музыка», которое доступно из раздела «Игровые материалы».

9 АВТОРЫ

Targem Games

Продюсер
Станислав Скорб

Технический директор
Алексей Скрябин

Креативный директор
Алексей Честных

Менеджер проекта
Дмитрий Балтин

Ведущий дизайнер
Ежи Красовский

Ведущие художники
Сергей Митряев
Александр ModeListKonstructoRRR Меньшиков

Звукорежиссер
Андрей Samoiloff

Программирование
Алексей Скрябин
Василий Дейнега
Елена Евдокимова
Иван 'Vandeer' Бизяев
Игорь Дегтярев
Сергей Шеломенцев

Дизайн игры
Ежи Красовский
Андрей 'Михалыч' Каторгин
Константин 'defreeze' Чернов

Графика
Александр Маргушин
Иван Снигирев
Антон Худяков
Евгений Токарев
Игорь Каменной
Николай 'dude' Черников
Олег Микрюков
Роман Латынов
Филипп Борщ

Интерфейс
Николай 'dude' Черников

Сценарий
Ежи Красовский

Ролики
Роман Латынов

Эффекты
Роман Латынов
Максим Коваленко

Анимация персонажей
Максим Коваленко

PR
Марина Никонова
Елизавета Сергеева

Внутреннее тестирование
Андрей Антонов

Отдельное спасибо
Ольге Прохоровой
Светлане Честных
Илье Садчикову
Алексею Андрущенко

Компании и персоны, участвовавшие в разработке
Александр 'Stein' Измайлов
Егор Устюжанин
Ирина Педаш
Студия 'Mocap.ru'

Музыка

THE BEAT DEVILS
THE STOCKMEN
1SHOT
TRIHORN
MAULER
DJ SHIBATA
GLOOM TEK

GFI

Продюсер
Сергей Миронов

Руководитель отдела контроля качества
Николай Бычков

Контроль качества
Антон Тюфяков
Виктор Трифонов
Михаил Антонов

Руководитель отдела локализации
Максим Сухов

Редактор
Татьяна Врабие

Менеджер по локализации
Павел Альтшуль

Звукорежиссер
Павел Ануфриев

Дизайн полиграфии
Софья Мухачева

Менеджер отдела полиграфии и дизайна
Полина Панина

PR-менеджер
Анна Федорова

Менеджер по рекламе
Наталия Низаева

Менеджер по маркетингу
Светлана Строганова

Руководитель отдела прямого маркетинга
Екатерина Бабанская

Директор по маркетингу
Елена Замулина

Директор по разработке
Иван Мороз

Директор по развитию
Александр Дмитревский

10 ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Предмет соглашения.

Настоящее соглашение заключается между производителем прилагаемого программного продукта — фирмой GFI (далее — Производитель) и Вами — конечным пользователем

продукта. Соглашение определяет отношения между Производителем и Вами, возникающие в процессе использования продукта.

Предоставление лицензии

Производитель предоставляет Вам неисключительное право (лицензию) на использование прилагаемого программного продукта и сопровождающей его документации (далее — Программа).

Программа включает в себя многие компоненты, и настоящее соглашение распространяется на Программу как неделимое целое. Право на использование Программы не дает права на использование ее компонентов по отдельности.

Пользоваться Программой разрешается только одному человеку, он может установить Программу на нескольких компьютерах, но Программа не может одновременно работать в двух различных местах. Использование Программы на двух или более компьютерах одновременно является нарушением условий лицензионного соглашения.

Вы имеете право пользоваться услугами бесплатной службы технической поддержки Производителя. Эта возможность будет предоставлена Вам после получения Производителем заполненной регистрационной карточки, имеющейся в комплекте приобретенной Вами Программы.

Авторское право

Авторское право на все копии Программы принадлежат Производителю и защищено законодательством Российской Федерации.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Вы не имеете права:

1) копировать Программу полностью либо в частности,

2) разбирать, дизассемблировать и изменять Программу, использовать ее компоненты в каких-либо других продуктах без письменного разрешения Производителя;

3) передавать другому лицу права, предоставляемые Вам настоящим соглашением (путем продажи, проката, аренды Программы);

4) если Программа имеет защиту от несанкционированного использования, действовать в обход этой защиты или удалять ее;

5) удалять либо исправлять в Программе любые знаки о праве собственности/авторском праве на продукт.

В случае нарушения Вами какого-либо из положений настоящего соглашения оно считается утратившим силу.

Гарантии

Производитель гарантирует, что работа Программы будет соответствовать описанию, данному в ее документации. Производитель также гарантирует отсутствие дефектов носителей информации (при условии их надлежащего использования) в части материалов и качества изготовления в течение 90 (девяноста) дней с момента продажи данной копии Программы.

Производитель не гарантирует, что Программа будет полностью свободна от ошибок, или что все ошибки будут исправлены. Производитель также не гарантирует совместимости Программы с продуктами других фирм, а также с версиями операционных систем, выпущенных после выхода Программы.

Ответственность Производителя

В случае обнаружения каких-либо дефектов продукта ответственность Производителя сводится к замене дефектного экземпляра Программы либо возмещению ее стоимости. В последнем случае настоящее соглашение расторгается и дефектный экземпляр возвращается Производителю.

11 ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Если у вас возникли какие-то затруднения с этой программой, несмотря на то, что вы внимательно прочитали инструкцию и точно следовали информации, изложенной в Руководстве к игре и этом файле, то вы можете получить совет следующими способами:

Посетите секцию Технической поддержки на нашем веб-сайте онлайн–поддержки — **http://www.russobit-m.ru/forums**

Если вы все же не сумели найти помощь, мы просим вас детально описать проблему, с которой вы столкнулись (т.е. каким было сообщение об ошибке, когда возникла проблема, какую операционную систему вы используете, какова конфигурация вашего компьютера и т.п.). Все это поможет нашему техническому отделу быстрее и точнее справиться с решением вашего вопроса.

Техническая поддержка осуществляется по телефону — (495) 660-57-52*

Имейте в виду, что часы работы отдела — по будням с 10.00 до 19.00.

Пожалуйста, убедитесь, что у вас есть:

1) Информация по конфигурации вашего компьютера (тип процессора, объём оперативной памяти, марка видеокарты и т.д., всё как можно подробней). Также нужно знать версии установленного программного обеспечения (версия Windows, DirectX, драйвера для видеокарты)

2) Детальное описание проблемы, с которой вы столкнулись (т.е. каким было сообщение об ошибке, когда возникла проблема и т.п.).

3) Свободный доступ к компьютеру, на котором установлена игра. Представитель Службы Технической поддержки может попросить вас выполнить на вашем компьютере последовательность определенных действий.

4) Карандаш и бумага для того, чтобы в случае необходимости делать записи.

* Служба Поддержки по телефону расположена в Москве (Россия).

NVIDIA, PhysX by NVIDIA are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

FMOD SOUND SYSTEM, COPYRIGHT © FIRELIGHT TECHNOLOGIES PTY, LTD., 1994-2006.

LUA 5, COPYRIGHT © 1994–2008 LUA.ORG, PUC-RIO.

© 2009 «Бествей». Все права защищены. ООО «Бествей».

© 2009 «Targem Games».





© 2008-2009 Targem Games. Все права защищены.
© 2009 «Бествей». Все права защищены.

ООО «Бествей». www.russobit-m.ru. Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, ул. Академика Силина, д. 7. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 660-57-52, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/